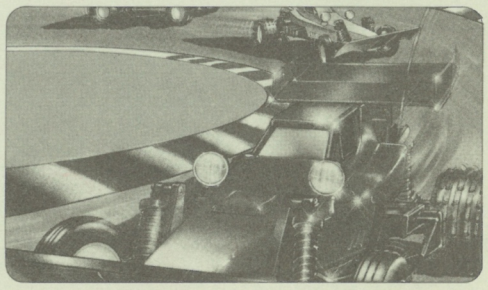
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VERSION (NES-PM)

Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM™

R.C. PRO-AM™*

ANLEITUNG
(NES-PM-FRG)



* Diese Spiel-Kassette kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Grundgerätes gespielt werden.

© 1987 Nintendo®
Nintendo Co.,Ltd.

Printed in Japan
*©1987 Rare Ltd.

Wir freuen uns, daß Sie sich für das Nintendo® -Entertainment-System™ und die Spiel-Kassette R.C.Pro-Am™* entschieden haben.

SPIELBESCHREIBUNG
Es gilt, das eigene R/C-Auto (Radio Controlled=funkferngesteuert) als erstes vor dem Pulk der hochklassigen Mitbewerber ins Ziel zu bringen. Da muß die Idealllinie gefahren und jede Kurve mit quietschenden Reifen bis an die Grenze der Möglichkeiten genommen werden, um sich an der Spitze zu behaupten! Mit 'turbo', 'getunten Motoren' oder 'heißen Reifen' — sie finden sich auf der Rennstrecke — läßt sich das eigene R/C-Auto weiter verbesssern. Bonus-Buchstaben, Raketen und Bomben sollte man sammeln, Wasserpfützen und Ölflecke auf der Strecke unbedingt meiden. 32 Heiße Rennkurse — einer schwieriger als der andere — und eine Vielzahl verschiedener Auto-Typen warten auf die Herausforderung.

Lesen Sie diese Spiel- und Bedienungsanleitung bitte genau durch, damit Sie das Spiel gut in den Griff bekommen. Anleitung gut aufbewahren!

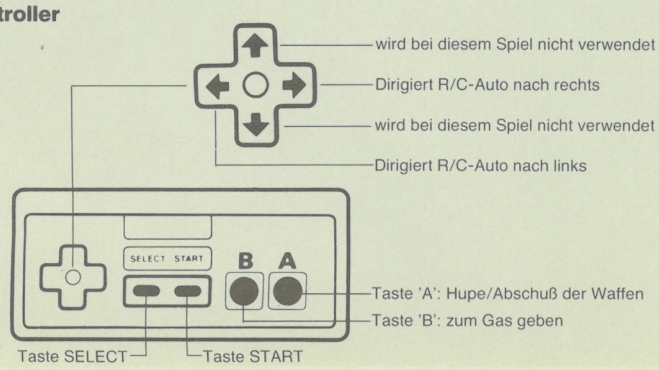
1. Wichtige Hinweise

- Dieses Spiel wurde aus höchstempfindlichen elektronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher dringend empfohlen.
- Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Vermeiden Sie schwere Stöße, Fallenlassen und nehmen Sie das Spiel keinesfalls auseinander.
- Die Kontakte dürfen nicht berührt, verschmutzt oder naßgemacht werden.
- Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.
- Bei Einlegen/Herausnehmen dieses Spiels in/aus dem N.E.S. Grundgerät, ist dieses immer auszuschalten.

2. Bedienungs-Anleitung

Controller 1: zum Spielen für einen Spieler
Controller 2: wird nicht verwendet

Controller



Taste SELECT: wird nicht verwendet

Taste START: zum Spielstart drücken

Pausen-Funktion:

Während des Spiels ist eine Pause möglich. Dazu Taste START einmal drücken. Ein Pausensignal ertönt, und der Spiel-Ablauf wird angehalten.
Zum Weiterspielen Taste START erneut drücken.

* Werden die Tasten START oder SELECT während der automatischen Spiel-Demonstration gedrückt, springt das Spiel in die Start-Funktion.

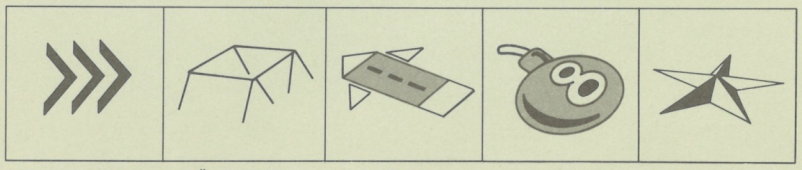
* Es erscheint eine Tabelle, auf der der Punkte-Höchststand für die sechs bestbewertesten Rennen ständig aktualisiert wird.

* Der Höchststand der Punkte wird gelöscht, wenn der Strom abgeschaltet wird.

3. Erläuterung der Grafik

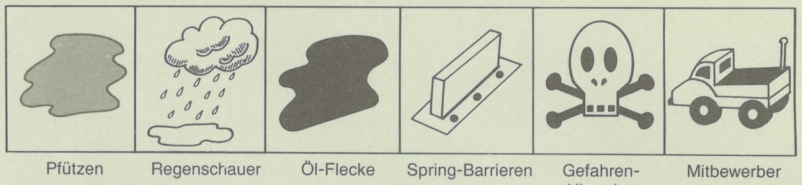
Bei jedem Rennen muß bis zum Ziel gefahren werden. Kommt man als 1., 2. oder 3. an, geht das Spiel für den Spieler weiter. Wird man nur 4., ist das Spiel zu Ende.

Gegenstände, die Vorteile verschaffen



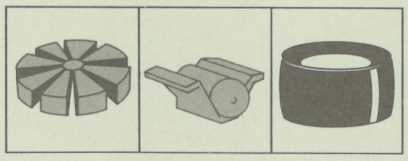
Beschleunigungs-Winkel | Überrollkäfig | Raketen | Bomben | Munition

Gegenstände, die zum Nachteil sind



Pfützen | Regenschauer | Öl-Flecke | Spring-Barrieren | Gefahren-Hinweise | Mitbewerber

Andere Gegenstände



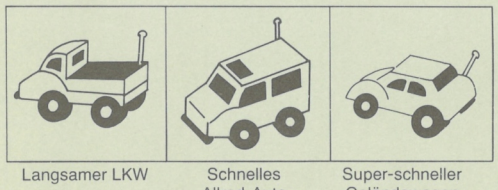
Turbo-Lader | Getunte Motoren | Heiße Reifen

Kann man diese Gegenstände während des Rennens erwischen, werden sie zwischen den Rennläufen auf der Tafel 'Track Conditions' gezeigt.

Bonus-Buchstaben für schnellere Autos

Bonus-Buchstaben

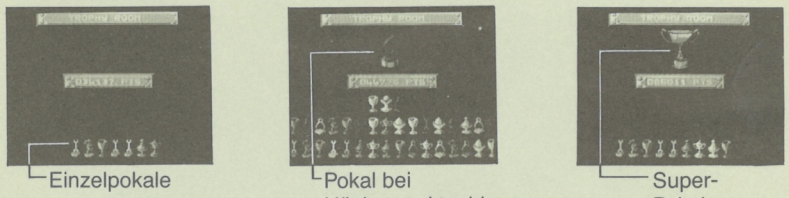
Kann man genug Bonus-Buchstaben sammeln, um das Wort NINTENDO zusammenzusetzen, erhält man einen Super-Bonus von 40 000 Punkten. Man erhält damit die Erlaubnis, ein schnelleres R/C-Auto zu steuern.



Langsamer LKW | Schnelles Allrad-Auto | Super-schneller Geländewagen

Pokale zu gewinnen

Für jedes erfolgreich beendete Rennen erhält der Spieler einen Pokal. Wer erhält wohl die meisten?



Einzelpokale | Pokal bei Höchstpunktzahl | Super-Pokal

So verbessert man sein Spiel:

* Zunächst ist es sicher schwierig, das eigene R/C-Auto unter Kontrolle zu halten. Da heißt es erst einmal üben, üben und nochmals üben. Autos mit Funkfernsteuerung zu fahren, verlangt sehr schnelle Steuerimpulse, die man sich nur durch intensives Training aneignet.

* Mit dem Einsatz von Waffen sollte man sorgsam umgehen und sie nur dann einsetzen, wenn unbedingt nötig. Man kann sie von einem Rennen zum nächsten mitnehmen.

* Die Überrollkäfige sind besonders wichtig, daher sollte man sie zuerst einsammeln, bevor sie der Mitbewerber erwischt.